



Volume 19, Nomor 1, Tahun 2025

Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia

Halaman Situs Jurnal: <https://jurnal.asia.ac.id/index.php/jitika>



Artikel

Penerapan design thinking untuk perancangan aplikasi wisata di Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak

Akbar Muzija ^{a,*}, Saifur Rohman Cholil ^{a,*}

^a Sistem Informasi, Universitas Semarang, Semarang, 50196, Indonesia

Abstrak—Studi ini mengembangkan aplikasi pemesanan tiket dan akomodasi untuk Taman Nasional Halimun Salak dengan pendekatan UI/UX berbasis metodologi Design Thinking. Meskipun taman nasional ini merupakan destinasi wisata alam terkemuka di Indonesia, proses reservasi tiket dan hotel masih menghadapi kendala, seperti sistem yang kurang intuitif dan keterbatasan aksesibilitas. Metodologi *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahap empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian untuk memahami serta merancang solusi sesuai kebutuhan pengguna. Wawancara dan survei dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan utama dalam reservasi, yang kemudian menjadi dasar pengembangan prototipe. Prototipe diuji oleh pengguna untuk mengumpulkan umpan balik guna meningkatkan pengalaman pemesanan. Hasil studi menunjukkan bahwa aplikasi ini meningkatkan efisiensi dan kemudahan reservasi dibandingkan sistem konvensional, dengan antarmuka intuitif dan fitur yang disesuaikan untuk wisatawan. Evaluasi menggunakan metrik kepuasan pengguna dan waktu penyelesaian transaksi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengalaman pengguna. Solusi ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan pariwisata di Taman Nasional Halimun Salak serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam sektor pariwisata Indonesia.

Kata kunci—*akomodasi; design thinking; pemesanan tiket; ui/ux; wisata;*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi secara signifikan memengaruhi kehidupan individu dan terkait erat dengan aktivitas sehari-hari. Akibatnya, hampir semua individu, termasuk balita, remaja, dan orang dewasa, memanfaatkan teknologi untuk berbagai aktivitas (Nurmaharani & Heriyanto, 2023). Strategi, operasi, dan koneksi perusahaan dengan konsumen dan mitra bisnis akan sangat dipengaruhi oleh teknologi informasi karena data menjadi lebih mudah diakses dan tersebar luas. Dengan bantuan TI, proses dapat dimekanisasi, data dapat dikumpulkan dan dianalisis dengan lebih cepat dan akurat, dan efisiensi operasional secara keseluruhan meningkat. Bisnis telah mengubah fokus mereka dari proses manual ke proses yang lebih otomatis, lebih cepat, dan terhubung secara digital sebagai hasil dari transformasi digital. (Muhammad Iqbal et al., 2024). Dalam lanskap digital kontemporer, aplikasi yang berfokus pada UI/UX (*User Interface/User Experience*) telah muncul sebagai komponen utama pada peningkatan pengalaman pengguna dan menyederhanakan perencanaan perjalanan (Purbo et al., 2023). Saat ini Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak Belum Mengimplementasikan Teknologi Dalam keseluruhan pelayanannya seperti penjualan tiket di gerbang utama wisata masih menggunakan sistem manual dan belum tersedianya sistem pembayaran non Tunai, hal ini kerap di keluhkan wisatawan karna proses pelayanan tiket manual yang memakan waktu cukup lama dan belum tersedianya pembayaran non tunai kerap membuat wisatawan kerepotan apabila tidak membawa

* Penulis korespondensi.

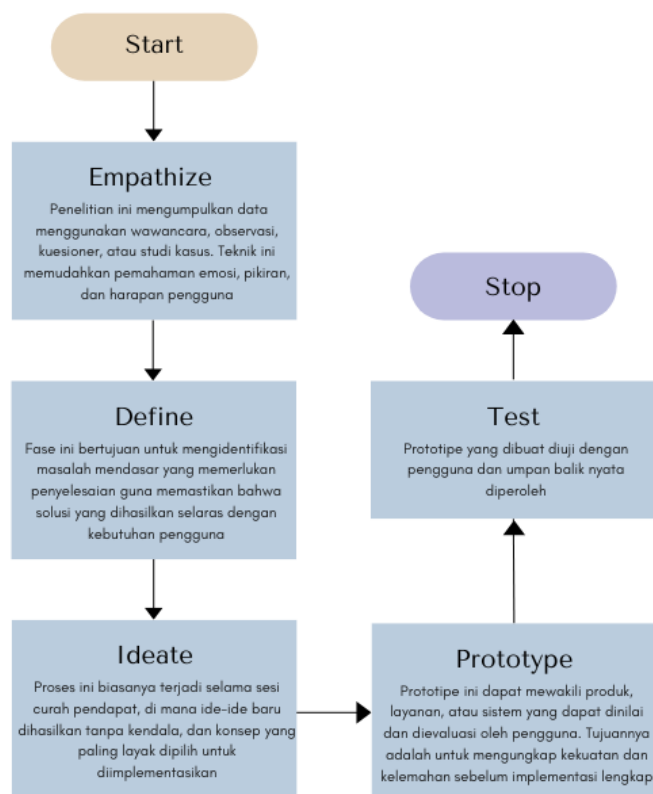
Alamat E-mail: akbarmuzija57@gmail.com (A. Muzija)

Email para penulis: AM (akbarmuzija57@gmail.com), SRC (cholil@usm.ac.id)

Digital Object Identifier 10.32815/jitika.v19i1.1077

Manuskrip dikirim 19 Desember 2024; direvisi 26 Maret 2025; diterima 8 April 2025.

ISSN: 2580-8397(O), 0852-730X(P).



Gambar 1. Tahapan menggunakan metode design thinking

uang tunai, selain itu sistem pengelolaan simaksi pendakian Gunung Salak kerap di keluhkan oleh wisatawan karna tampilan UI web simaksi yang menyulitkan pengguna dalam melakukan simaksi pendakian, selain itu minimnya informasi *tour guide* dan rekomendasi wisata dan hotel/resort kerap membuat pengunjung kebingungan saat memasuki Kawasan wisata taman nasional halimun salak.

Penelitian ini bertujuan untuk menyederhanakan proses transaksi yang terjadi di Kawasan Taman nasional Halimun Salak dengan menggabungkan pelayanan pembelian tiket masuk Kawasan wisata, simaksi pendakian Gunung Salak, penyewaan jasa *tour guide*, penyewaan hotel/resort dan rekomendasi wisata menjadi satu aplikasi dengan tampilan UI yang lebih mudah di pahami oleh segala usia dan alur sistem yang mudah, dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan wisatawan dalam melakukan transaksi ke area wisata dan tentunya dapat mengurangi antrean di gerbang utama Kawasan wisata serta meningkatkan layanan Taman nasional kepada para wisatawan, dengan adanya aplikasi ini juga akan membuat taman nasional menjadi mudah mengelola simaksi pendakian serta dengan kemudahan layanan melalui aplikasi dapat meningkatkan daya Tarik wisatawan supaya berkunjung ke Taman Nasional Halimun Salak. Desain aplikasi mengharuskan pengembangan antarmuka pengguna UI dan UX sebagai elemen fundamental di seluruh tahap awal pengembangan desain antarmuka aplikasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan sistem melalui desain antarmuka dan untuk memastikan UX yang baik selama keterlibatan sistem. Penerapan metodologi *Design Thinking* dalam pembuatan UI & UX diharapkan dapat memenuhi persyaratan pengguna dan menyelesaikan masalah pengguna. *Design Thinking* adalah metodologi berorientasi solusi yang ditujukan

untuk mengatasi masalah melalui pemahaman yang komprehensif tentang pengguna (Denasfi & Wahyuni, 2020).

2. Metode

Studi ini menggunakan metodologi desain thinking, teknik yang berpusat pada pengguna untuk memahami dan mengatasi masalah dengan menekankan persyaratan dan pengalaman pengguna. Metode ini dipilih karena kapasitasnya untuk memberikan solusi baru yang disesuaikan dengan konteks pengguna dan untuk memfasilitasi proses pengembangan layanan berulang. Metode desain thinking meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, seperti pada Gambar 1.

Tahap *empathize* menawarkan wawasan komprehensif tentang tuntutan, tantangan, dan sudut pandang konsumen Anda. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan wawancara, observasi, kuesioner, atau studi kasus. Teknik ini memudahkan pemahaman emosi, pikiran, dan harapan pengguna (Haryuda et al., 2021).

Pada tahap *define*, informasi yang dikumpulkan selama tahap empati disuling menjadi pernyataan masalah yang ringkas dan tepat. tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang memerlukan penyelesaian guna memastikan bahwa solusi yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan pengguna (Alamsyah et al., 2022).

Selanjutnya, dalam tahap *ideate*, tim penelitian atau desain menghasilkan konsep inovatif sebagai solusi untuk masalah yang diidentifikasi. Proses ini biasanya terjadi selama sesi curah pendapat, di mana ide-ide baru dihasilkan tanpa kendala, dan konsep yang paling layak dipilih untuk diimplementasikan (Ilham et al., 2021).

Dalam tahapan *prototype*, pengembangan prototipe atau model awal dari solusi dirancang sesuai dengan standar yang ada. Prototipe ini dapat mewakili produk, layanan, atau sistem yang dapat dinilai dan dievaluasi oleh pengguna. Tujuannya adalah untuk mengungkap kekuatan dan kelemahan sebelum implementasi lengkap (Herfandi et al., 2022).

Terakhir, tahap *test* dilakukan untuk menguji *prototipe* yang telah dibuat kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik nyata. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan berkelanjutan dan pengembangan solusi. Proses iterasi ini menghasilkan solusi yang benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna (Ansori et al., 2023).

3. Hasil dan pembahasan

Bab ini akan membahas hasil yang diperoleh dari setiap metode yang digunakan dalam penelitian, khususnya penerapan metodologi *design thinking* untuk membuat aplikasi simaksi pendakian daring dan sistem pemesanan tiket wisata Halimun Gate. Proses penelitian meliputi lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahap meningkatkan efisiensi solusi yang selaras dengan persyaratan, di bab ini juga akan di bandingkan antara fitur web simaksi Gunung Salak yang sudah ada dengan rancangan aplikasi Halimun Gate.

3.1. Empathize

Dalam tahapan ini, penulis melakukan observasi dengan menggunakan kuesioner Google Form. Kuesioner ini disebarkan ke beberapa pengunjung wisata Taman Nasional Halimun Salak

Tabel 1. Pertanyaan observasi

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda sering berkunjung ke area wisata Gunung Halimun Salak?
2	Apakah menurut Anda sistem penjualan tiket di gerbang wisata sudah efektif?
3	Apakah Anda pernah menggunakan jasa <i>tour guide/outbound</i> di kawasan wisata Gunung Halimun Salak?
4	Apakah sulit untuk mendapatkan info mengenai penyedia layanan jasa <i>tour guide/outbound</i> ?
5	Menurut Anda apakah perlu aplikasi untuk <i>booking</i> tiket wisata dan layanan <i>tour guide/outbound</i> ?
6	Menurut Anda apabila hadir aplikasi untuk melakukan <i>booking</i> tiket wisata di kawasan Gunung Halimun Salak apakah efektif dan membantu wisatawan?

Tabel 2. Pain point

No	Pain Point
1	Para wisatawan mengeluhkan panjangnya antrean dalam pembelian tiket wisata
2	Wisatawan kesulitan dalam mencari info tempat wisata apa saja yang ada di area wisata gunung salak
3	Para wisatawan mengeluhkan terkait minimnya info jasa <i>tour guide</i> dan penyedia <i>outbound</i>
4	Wisatawan kesulitan dalam mencari info dan kontak untuk melakukan reservasi wisata
5	Wisatawan kesulitan dalam melakukan pembayaran karena belum tersedianya pembayaran non tunai

Tabel 3. How might we

No	How Might We
1	Pengadaan tiket <i>online</i> dan reservasi bisa mengurangi antrean karena bisa langsung mengecek tiket <i>online</i> dan mengurangi pembelian tiket <i>offline</i> .
2	Aplikasi menampilkan gambar dan deskripsi wisata sehingga wisatawan bisa memilih wisata yang ingin di tuju.
3	Aplikasi menampilkan info dan pemesanan <i>tour guide</i> dan penyedia layanan <i>outbound</i> .
4	Aplikasi memiliki fitur reservasi wisata.
5	Adanya fitur transaksi pembelian tiket dan reservasi dalam aplikasi, yang memungkinkan transaksi non tunai.

dan juga di sebarakan ke warga lokal di Kawasan wisata dan mahasiswa. Tabel 1 berisi pertanyaan yang diajukan kepada responden selama observasi.

Berdasarkan kuesioner yang telah di sebarakan, jumlah responden yang mengisi kuesioner berjumlah 48 orang yang terdiri dari wisatawan dan warga lokal dan Mahasiswa. Dari hasil kuesioner, beberapa permasalahan dapat dirangkum seperti pada Tabel 2. Sebanyak 80% Responden menyatakan sistem penjualan tiket di gerbang wisata belum efektif, 55% Responden



Gambar 2. Ilustrasi user persona

kesulitan dalam mendapatkan info mengenai penyedia jasa *tour guide/outbound*, 90% Responden menyatakan perlu untuk dirancangnya aplikasi wisata terpadu di Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak, dan 90% Responden menyatakan apabila hadir sebuah sistem aplikasi akan sangat efektif dan membantu wisatawan selama berlibur.

3.2. Define

Pertanyaan "*how might we*" berfungsi sebagai petunjuk ringkas untuk memperoleh ide dari pernyataan masalah yang diberikan dalam poin masalah, yang akan menjadi titik fokus desain aplikasi yang ingin kita kembangkan (Aryansyah et al., 2023). Berdasar poin masalah yang dideskripsikan pada Tabel 2, rencana *how might we* disusun seperti pada Tabel 3.

3.3. User persona

User persona ialah karakterisasi pengguna yang didapat dari temuan penelitian pada tahapan empati, yang berikutnya akan digunakan untuk program yang akan dikembangkan (Sutrisno et al., 2023). Hasil *Persona* pengguna dapat diilustrasikan seperti pada Gambar 2.

3.4. Ideate

Diagram afinitas adalah kumpulan ide solusi yang diorganisasikan ke dalam beberapa kategori. Kategori informasi yang disajikan dalam diagram afinitas menunjukkan solusi potensial untuk masalah yang berkaitan dengan informasi. Informasi berkaitan dengan konten yang disajikan di situs web, yang mencakup elemen tekstual dan komponen desain yang menyempurnakan informasi (Hasna et al., 2023). Diagram afinitas yang telah dikembangkan dapat diilustrasikan dalam Gambar 3.

Selain itu, peta perjalanan pengguna juga dibuat didasarkan hasil survei yang mengungkapkan perilaku wisatawan saat membeli tiket wisata (Dumalang et al., 2023). Peta perjalanan pengguna yang telah dikembangkan dapat diilustrasikan dalam Gambar 4.

User Flow adalah penggambaran visual dari tindakan berurutan yang harus dilakukan pengguna untuk menyelesaikan



Gambar 3. Diagram afinitas



Gambar 4. Peta perjalanan pengguna

tugas. Alur pengguna dirancang agar selaras dengan proses operasional perusahaan. Alur pengguna ini berasal dari konsep yang dirumuskan dari analisis masalah pengguna, yang mencakup perilaku pengguna (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Hasil dari Desain User Flow diilustrasikan dalam Gambar 5 hingga Gambar 7.

Wireframe adalah kerangka desain yang dipergunakan dalam pengaturan elemen pada halaman aplikasi sebelum dimulainya proses desain utama. Pengembangan *wireframe* biasanya dilakukan menggunakan aplikasi desain seperti Figma. Wireframe secara visual terdiri dari garis dan kotak yang mengatur elemen pada aplikasi Anda (Yusri et al., 2024). Gambar 8 mengilustrasikan rancangan *wireframe* aplikasi wisata sebelum di lakukan ke tahap *prototype*.

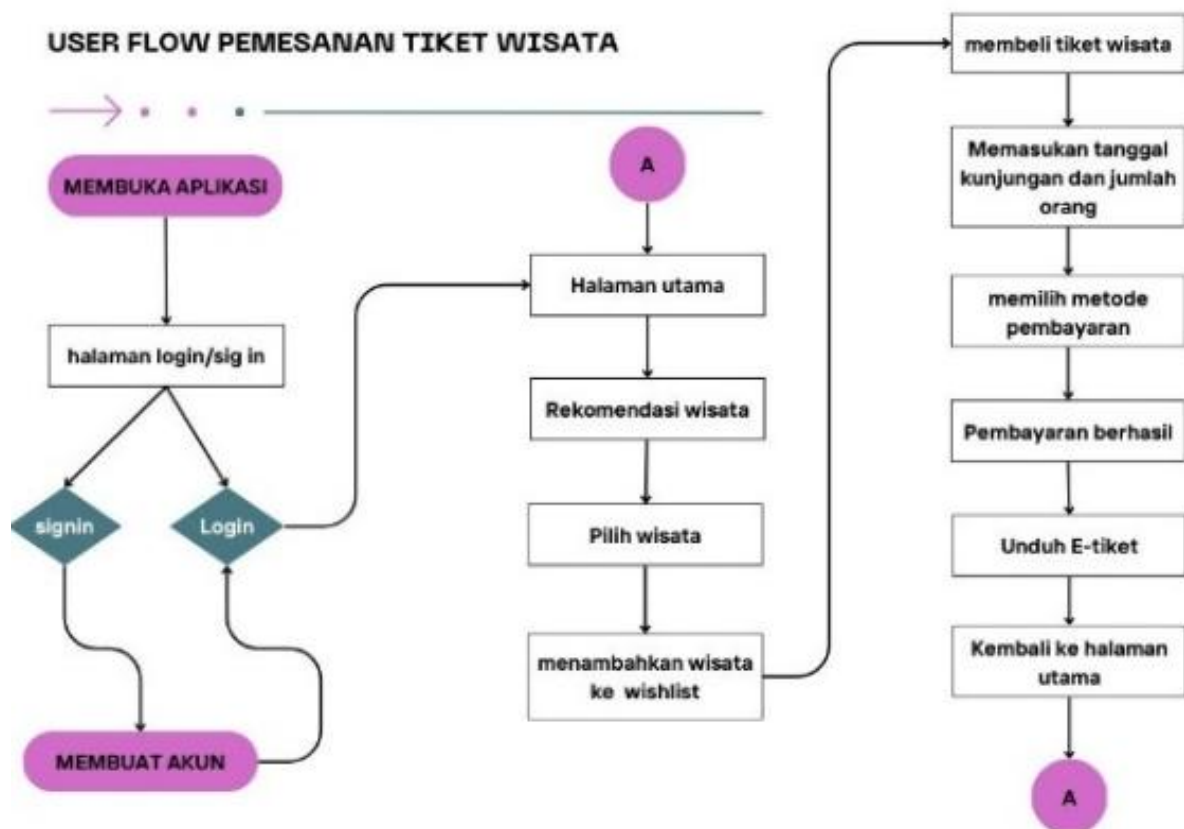
Sistem desain adalah kompilasi komponen yang digunakan secara konsisten untuk menegakkan standar kualitas dan keseragaman desain. Studi ini menggunakan komponen sistem desain termasuk logo, warna, dan tipografi. Komponen sistem desain yang penulis gunakan dalam perancangan UI UX diilustrasikan dalam Gambar 9.

Dalam melakukan pengembangan ke tahap desain penulis

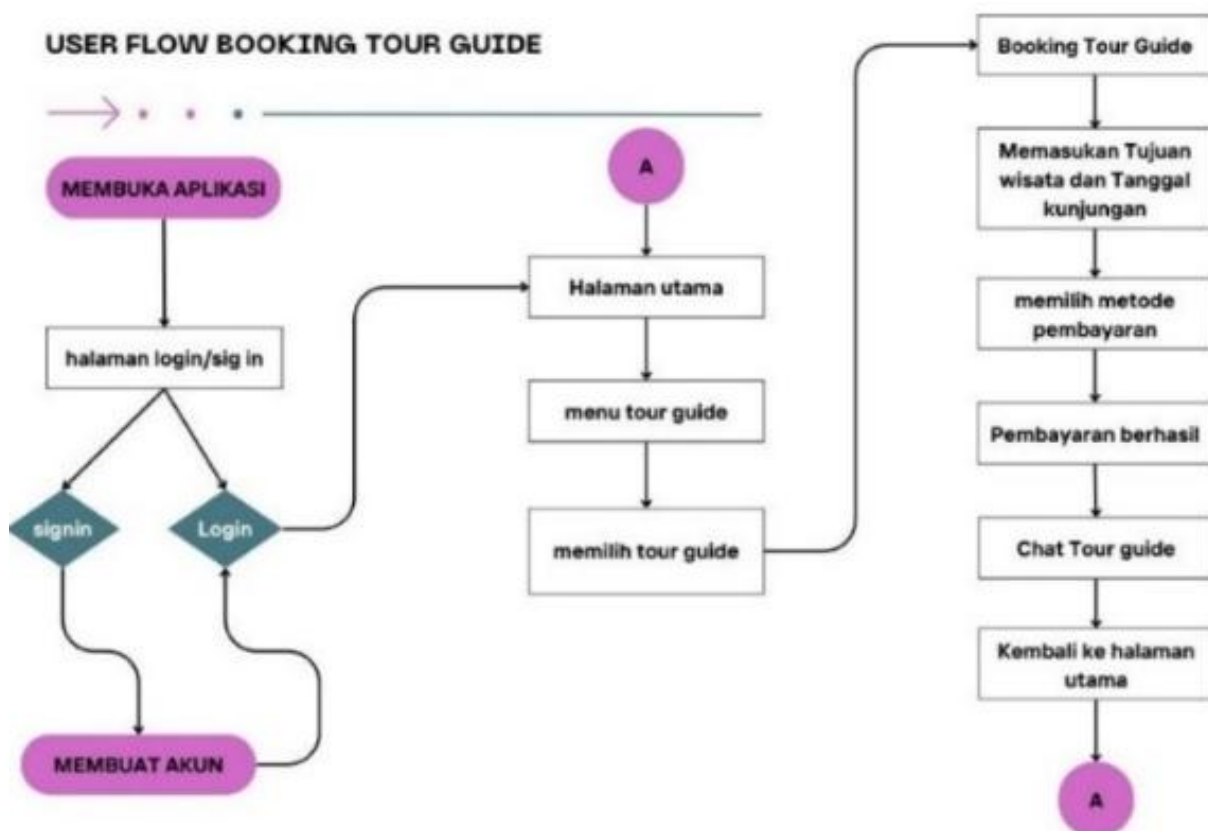
menggunakan Figma untuk membuat *wireframe* dan *prototype*, Figma di pilih karna aplikasi ini memiliki banyak fitur yang mendukung pengembangan UI UX serta terdapat banyak referensi desain yang dapat di cari dan banyaknya elemen desain UI UX yang dapat di temukan di Figma. Terlebih lagi, aplikasi ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis.

3.5. Prototype

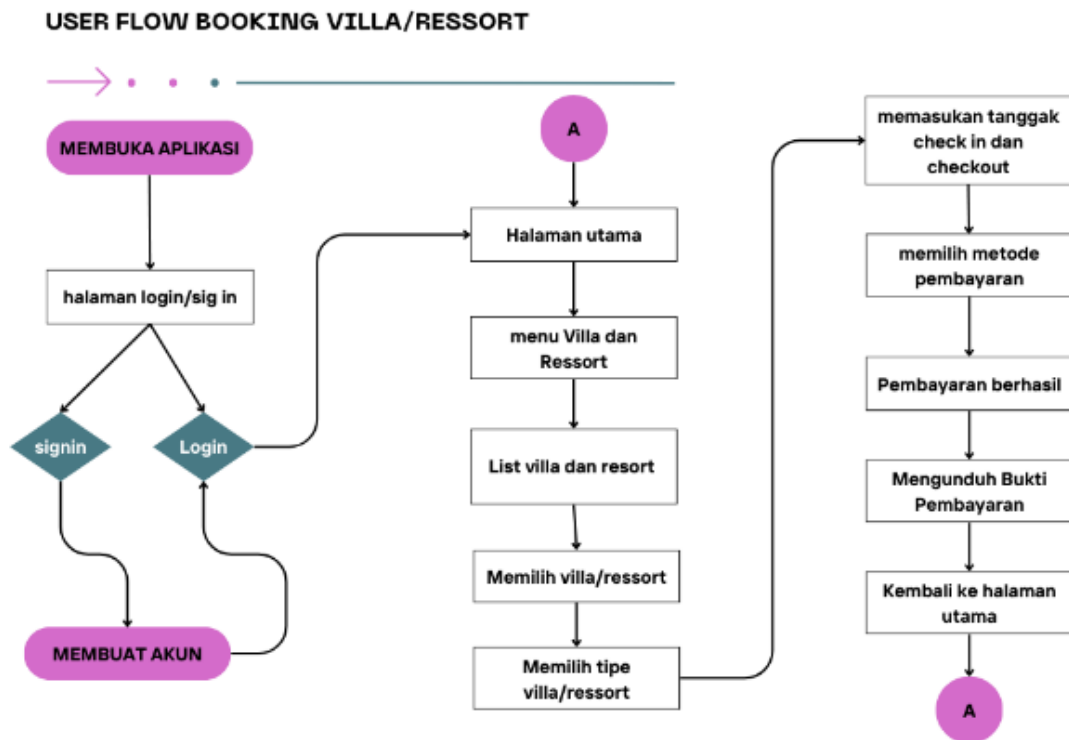
Prototipe memiliki fungsi sebagai penggambaran desain fidelitas tinggi (Hi-Fi) dan dikembangkan menggunakan aplikasi Figma. Pada rancangan *prototype*, penulis menggunakan tampilan *mobile-based*, adapun ukuran yang di gunakan adalah W:393 x H:852, Perancangan ini menggunakan tampilan *mobile-based* karena mayoritas pengguna lebih sering mengakses layanan melalui *smartphone*. Tampilan yang responsif dan *user-friendly* membuat aplikasi ini lebih mudah digunakan pada layar sentuh. Penggunaan *mobile-based* juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. *Prototipe* secara visual sangat mirip dengan produk akhir. Fidelitas tinggi memberikan penggambaran yang komprehensif



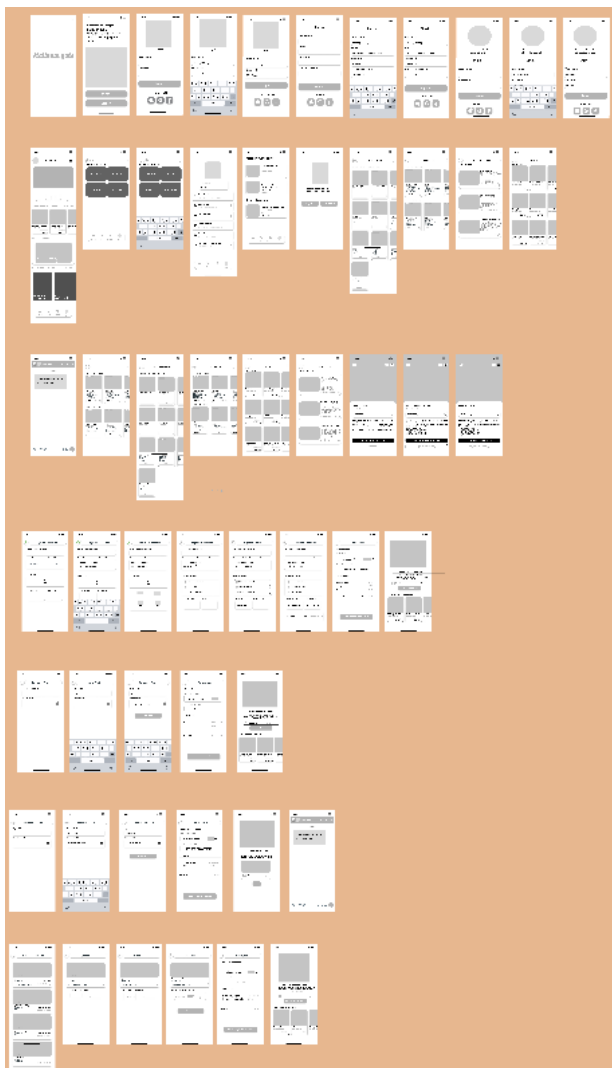
Gambar 5. User flow pemesanan tiket



Gambar 6. User flow booking tour guide



Gambar 7. User flow booking villa atau resort



Gambar 8. Ilustrasi rancangan wireframe seluruh halaman aplikasi

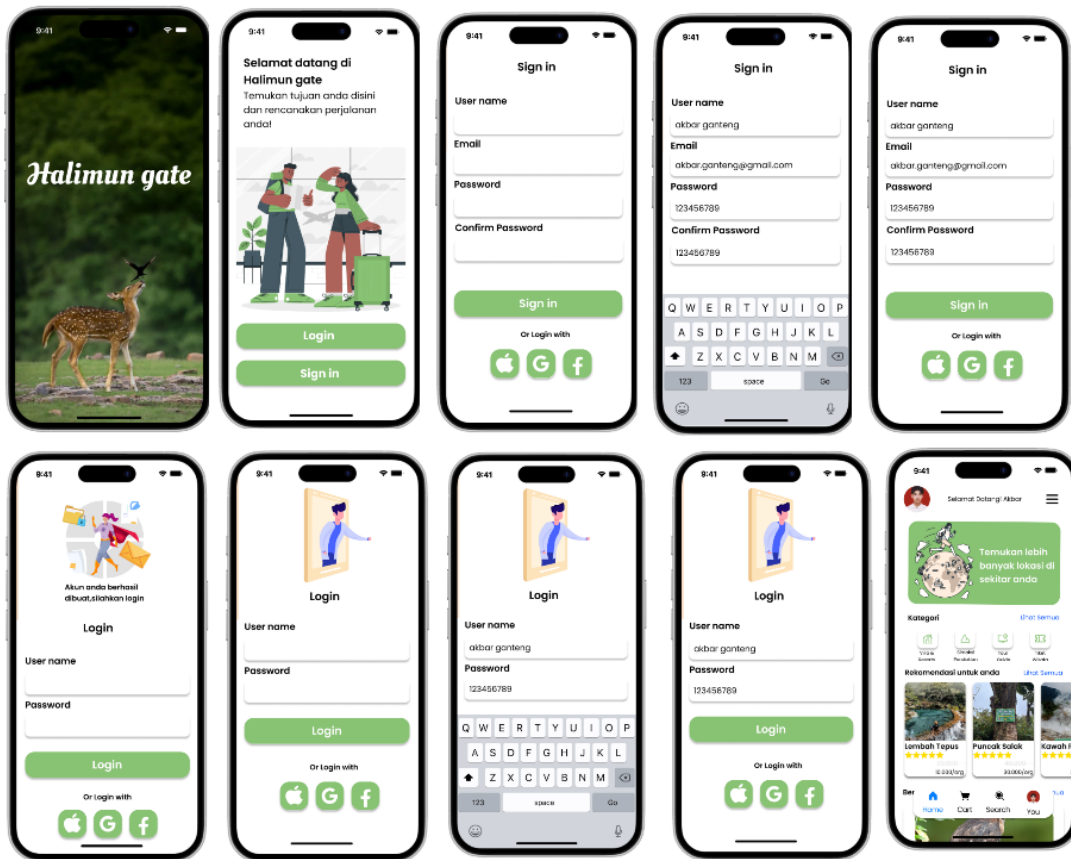
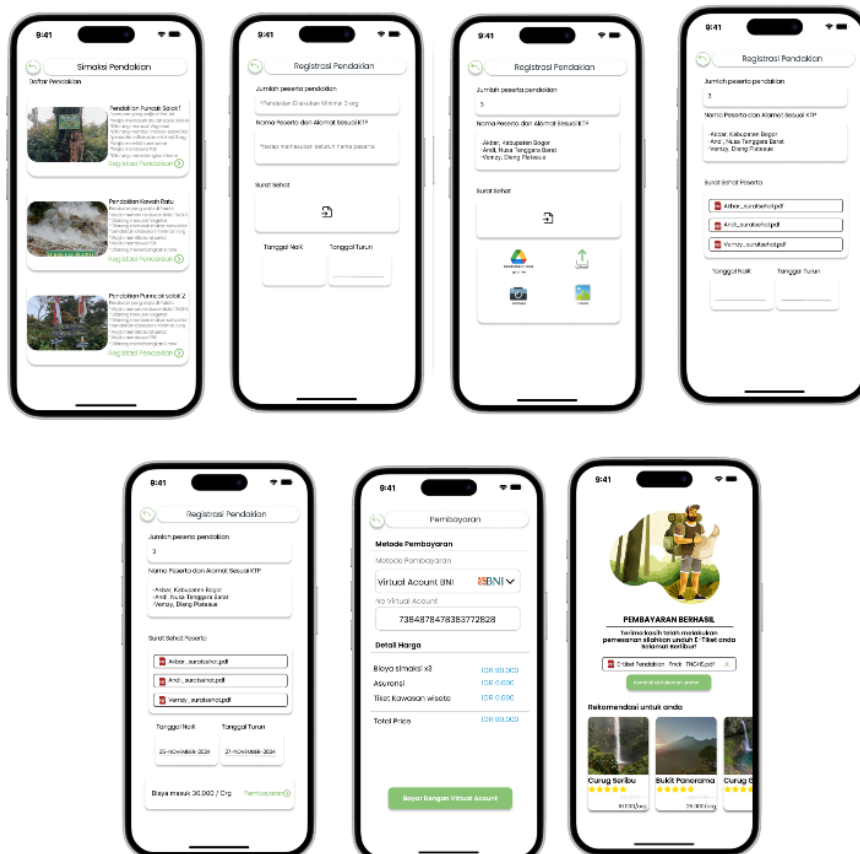


Gambar 9. Ilustrasi komponen sistem desain

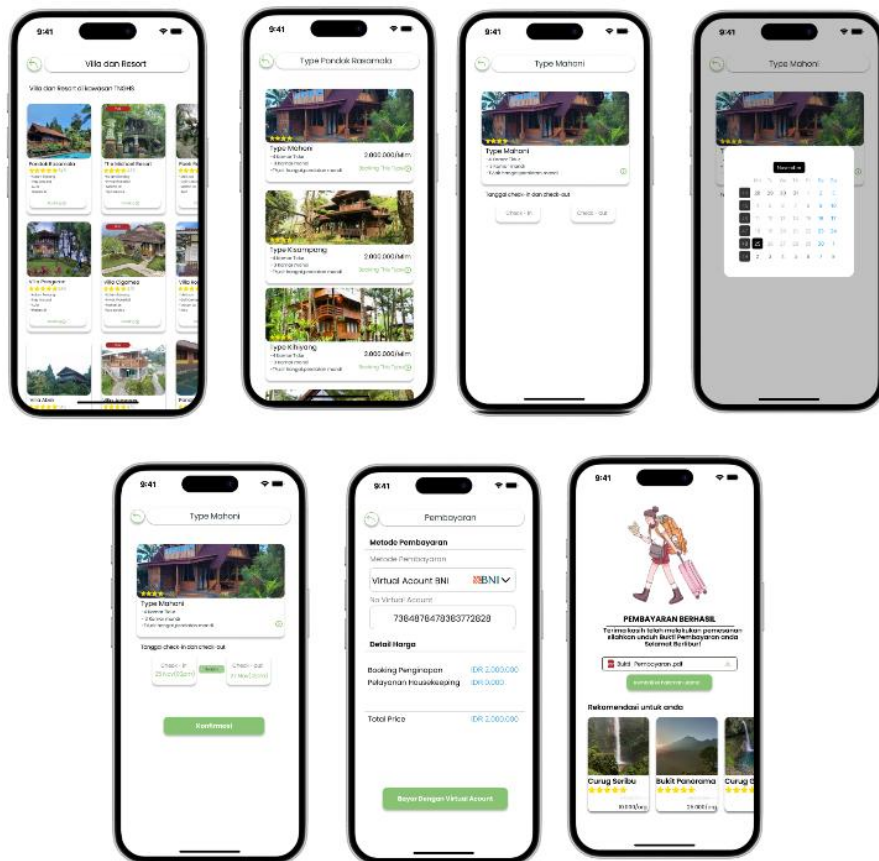
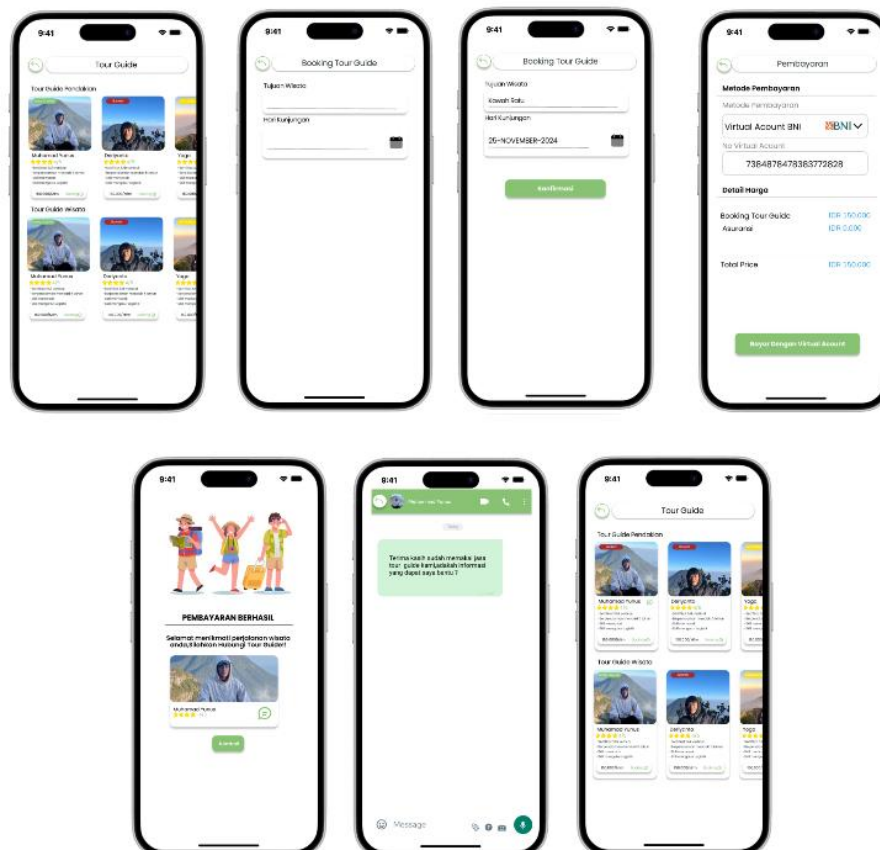
dan realistis dari desain solusi, yang mencakup warna, ikon, foto, teks, tombol, dan elemen tambahan. Sketsa yang dihasilkan dalam tahap *wireframe* diubah menjadi desain fidelitas tinggi yang sangat mirip dengan hasil akhir. High Fidelity bersifat komprehensif, menampilkan sistem navigasi yang mudah dipahami, tampilan yang mirip dengan produk akhir, dan kemampuan untuk memantau penerapan kebutuhan (Putra & Indah, 2023).

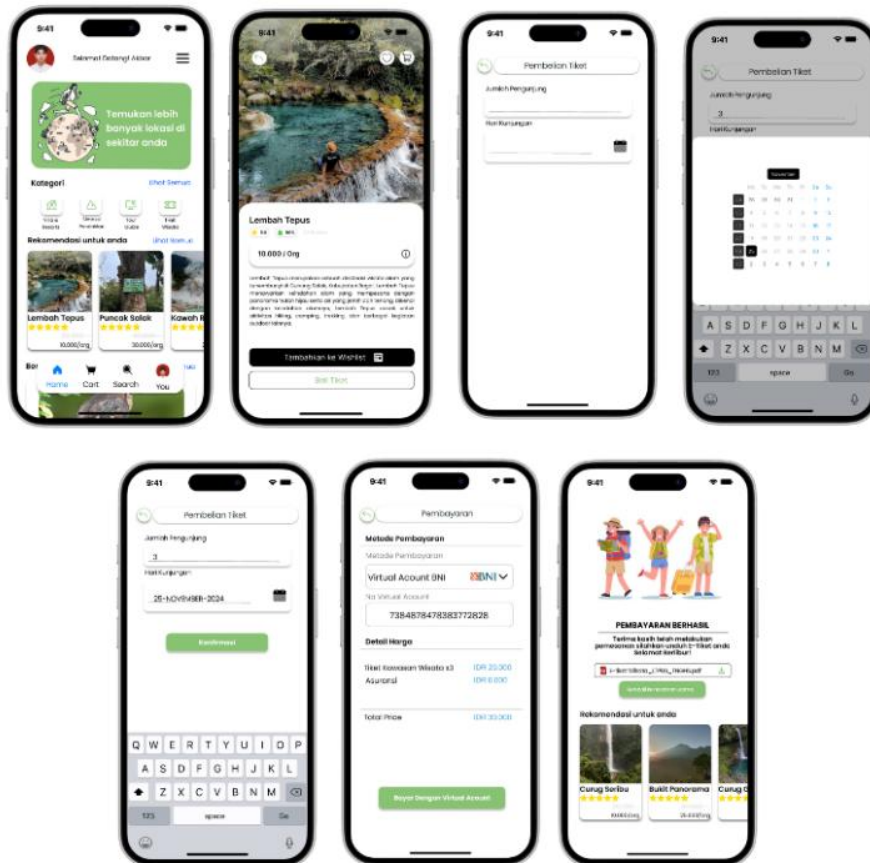
Halaman *sign in* dan halaman utama adalah halaman untuk proses *sign in* dan *login* sebelum dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia di aplikasi, seperti pada Gambar 10. Wisatawan yang belum memiliki akun perlu membuat akun terlebih dahulu sebelum *login*. Sistem untuk membuat akun mudah dan praktis karena wisatawan dapat membuat akun menggunakan akun Google, Apple, dan juga Facebook.

Pada desain rancangan menu simaksi, ditambahkan beberapa persyaratan yang pada awalnya tidak bisa dilakukan secara *online*, seperti fitur *upload* syarat pendakian (Gambar 11). Dengan adanya fitur ini, pendaki akan lebih mudah dan cepat dalam melengkapi syarat pendakian dan pihak taman nasional akan semakin mudah dalam melakukan pengecekan pendaki.

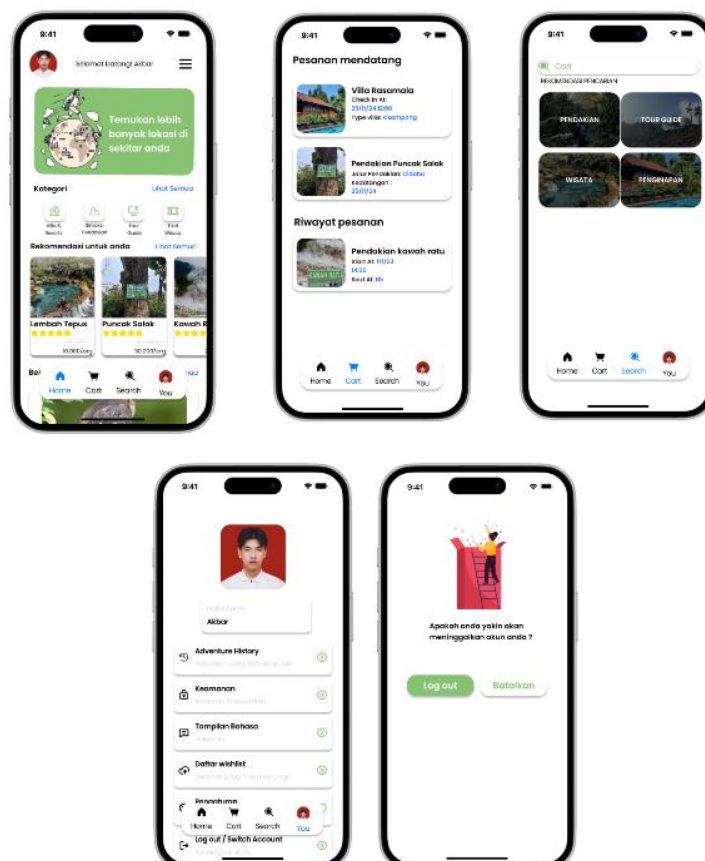
Gambar 10. Desain halaman *sign in* dan halaman utama

Gambar 11. Desain menu simaksi wisata pendakian

Gambar 12. Desain menu *booking* vila atau resortGambar 13. Desain menu pemesanan jasa *tour guide*



Gambar 14. Desain proses pemesanan tiket wisata



Gambar 15. Desain home, chart, search, dan log out

Tabel 4. Hasil nilai SEQ responden

SEQ	Nilai SEQ Responden														Nilai Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R12	R13	R14	R15	
T1	7	7	7	7	7	7	7	6	7	4	7	7	7	7	6,7
T2	7	7	7	7	7	7	7	6	7	4	7	7	7	7	6,7
T3	7	7	7	7	7	7	7	5	7	6	7	7	7	6	6,7
T4	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	2	6	6,5
T5	7	6	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	6	6,7
T6	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6,9
T7	7	6	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	6	6,7
T8	7	6	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	7	6	6,7
T9	7	6	7	7	7	7	2	6	7	6	7	7	7	6	6,3
Hasil Skor															6,69

Untuk menjawab permasalahan minimnya informasi mengenai penginapan dan harga penginapan, aplikasi ini memiliki sebuah fitur supaya wisatawan dapat mencari info penginapan dan dapat memesan penginapan langsung di dalam aplikasi, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 12.

Dalam rancangan Aplikasi Halimun Gate ditambahkan salah satu fitur untuk mencari *tour guide*, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 13. Wisatawan dapat mencari info mengenai *tour guide* dan dapat melakukan *booking* jauh-jauh hari sebelum berwisata.

Wisatawan juga dapat melakukan pemesanan tiket secara *online* dan dapat memesan tiket dari jauh hari dan melakukan pembayaran non tunai, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 14. Fitur ini akan mengurangi antrean pada loket utama wisata dan akan memaksimalkan pelayanan.

Terakhir, desain rancangan aplikasi pada bagian fitur halaman utama hingga *log out* dibuat menarik dan mudah di mengerti, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 15. Hal ini agar mudah digunakan dan tidak membingungkan wisatawan.

3.6. Test

Tahap terakhir dari proses desain yang menggunakan metodologi *design thinking* adalah tahap pengujian, yang melibatkan evaluasi hasil prototipe UI/UX Halimun Gate. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Single Ease Question* (SEQ) dengan sistem penilaian skala 1-7. Metode pengujian ini menilai ketenangan dan kenyamanan yang dialami oleh pengguna setelah berinteraksi dengan prototipe yang dikembangkan.

Berdasarkan pengujian SEQ yang dilakukan terhadap 15 responden dengan 9 *task evaluasi desain* UI/UX, diperoleh nilai rata-rata 6,69 dari skala 1-7, seperti pada Tabel 4. Hasil ini diperoleh dengan memberikan 9 pertanyaan (Tabel 5) kepada 15 responden tersebut. Selanjutnya, skor dihitung dengan menggunakan (1).

$$\text{Skor SEQ rata-rata} = \frac{\sum \text{Skor Tiap Responden}}{\text{Jumlah Responden}} \quad (1)$$

Artinya, nilai rata-rata 6,69 pada Tabel 4, dihitung dari total skor SEQ seluruh *task* seperti pada (2).

$$\frac{(6,7 + 6,7 + 6,7 + 6,5 + 6,7 + 6,9 + 6,7 + 6,7 + 6,3)}{9} = 6,99 \quad (2)$$

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sauro (2010) di MeasuringU, skor SEQ dengan rata-rata 5,3-5,6 sudah dianggap

Tabel 5. Pertanyaan pengujian design UI/UX

No	Pain Point
1	Bagaimana letak fitur pada design tersebut menurut Anda?
2	Bagaimana kenyamanan fitur pada design tersebut?
3	Bagaimana jenis font pada design tersebut?
4	Bagaimana jarak font dan ikon pada design tersebut?
5	Bagaimana jenis ikon pada design tersebut menurut Anda?
6	Bagaimana pemilihan warna pada design tersebut?
7	Bagaimana design tersebut secara keseluruhan menurut Anda?
8	Apakah Anda suka dengan design ini?
9	Apakah menurut Anda design ini perlu perbaikan?

baik dalam usability. Sementara itu, skor 6,1 ke atas menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang sangat tinggi. Oleh karena itu, hasil evaluasi SEQ menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi ini berada dalam kategori sangat mudah digunakan dan memiliki tingkat usability yang sangat baik. Meskipun hasil SEQ menunjukkan respons positif, perbaikan dan pengujian lanjutan masih dapat dilakukan untuk memastikan bahwa desain UI/UX benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih luas

4. Kesimpulan

Bersumber hasil pengujian menunjukkan bahwasanya penggunaan metodologi *design thinking* untuk pengembangan aplikasi Halimun Gate sangat efektif dalam menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan wisatawan dan penduduk lokal Taman Nasional Halimun Salak. Ide yang tepat dan pengujian langsung terhadap prototipe menghasilkan solusi yang mengatasi masalah yang ada. Pendekatan sistematis yang diterapkan selama tahap prototipe dan pengujian menjamin bahwa desain yang dihasilkan ramah pengguna dan efektif untuk tantangan yang dihadapi di kawasan Taman Nasional Halimun Salak, dan dengan adanya aplikasi ini akan meningkatkan layanan pariwisata dan memberikan kemudahan bagi para wisatawan karna semua dapat di lakukan di satu aplikasi saja hal ini juga tentunya akan memberikan keuntungan bagi taman nasional karna dapat secara efisien mengelola

wisatawan dan sektor pariwisatanya, namun terdapat kelemahan dalam rancangan aplikasi yaitu belum tersinkronisasi dengan Google Maps untuk secara otomatis mengetahui arah lokasi wisata atau penginapan yang ingin di tuju, kelemahan ini dapat di jadikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Ketersediaan data

Semua data yang dihasilkan atau dianalisis selama penelitian tersedia dalam artikel ini.

Deklarasi konflik kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan atau hubungan pribadi yang diketahui yang dapat mempengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam makalah ini.

Kontribusi penulis

Semua penulis mendesain artikel, berkontribusi dalam penulisan konten, dan merevisi naskah artikel. AM adalah penulis utama draf pertama dan merevisi naskah, sementara SRC mengawasi pekerjaan. Semua penulis membaca dan menyetujui naskah versi akhir.

Daftar rujukan

- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 2(1), 128–135. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v2i1.19>
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *Journal.Uii.Ac.Id*.
- Dumalang, J. M., Lapihu, D., Informasi, S., & Ratulangi, U. S. (2023). Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. 2(September), 41–52.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. 4(1), 83–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Muhammad Iqbal, I., Muhammad Fahmi Julianto, F., UmiKhultsum, U., & Destiana Putri, D. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (Ai) Sebagai Media Pendukung Pemasaran Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm) Pada Ukm Borneo Istimewa. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(2), 24–28. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i2.117>
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Purbo, Y. S., Utomo, F. S., & Purwati, Y. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), 123–132. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 688–697. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Sauro, J. (2010). *A Practical Guide to Measuring Usability*. Measuring Usability LLC.
- Sutrisno, G. P., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). Designing User Interface And User Experience Of Mobile-Based Nguriling Kota Tasik (Ngulisik) Bus E-Ticket Application With Design Thinking Method. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 97–110. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.3047>
- Yusri, A. R., Hanif, I. F., & Al-farel, M. D. (2024). Perancangan Desain UI / UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. 5(2). <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>

Foto dan biografi para penulis (Akbar Muzija dan Saifur Rohman Cholil) tidak tersedia pada saat publikasi.